```
Sprite
+ SetTextureAttrib()
+ GetTextureID()
+ Load()
+ UnLoad()
+ ClearColor()
+ ~Sprite()
     Sprite2D
- texture
- width
- height
+ Sprite2D()
+ Sprite2D()
+ Sprite2D()
+ Sprite2D()
+ UpdateTexture()
+ SetTextureAttrib()
+ GetTextureID()
+ SetPixel()
+ Load()
+ UnLoad()
+ ClearColor()
+ ~Sprite2D()
```